

アニメーション的映像表現における実験性と創造性

アニメーション的映像表現における実験性と創造性

The Experimental Method and Creativity in Animated Images

北市 記子

Noriko KITAICHI

(平成22年10月6日受理)

要旨

今日の動画サイトの活況ぶりは、映像のパーソナル化を象徴する出来事である。そうした現象が加速するにつれて、クリエイターの制作環境にも様々な変化が生じている。また同時に映像作品の質的な変化も顕著となり、以前にも増してアニメーション的な表現技法を用いた作品が多く作られるようになった。

静止画から連続的な動きをつくり出すアニメーションの技法はすべての動画映像の基本原理と言えるものであり、クリエイターは本来常にそのことを自覚しながら仕事を進めていく必要があるのだが、映像表現が多様化するに従ってそうした「メディアの機能」はブラックボックスの中に押し込まれ、次第に見え難くなっていった。造形的なアプローチから生まれた実験映画と呼ばれるジャンルでは、それらは常に最も考慮されるべき重要な要素として取り扱われた。それらの中でも特に構造映画の作品は、我々を「見る」こと以前の純粹知覚のレベルへと誘い、動画映像ならではの斬新な表現手法を開拓した。そうした先鋭的な手法は今日、最新のデジタル技術との融合によって再び脚光を浴びており、それらが決して表現上の特異なアプローチではなかったことが分かる。「驚き」に根差した原初の映像体験を呼び覚ますアニメーション的な映像表現は、未知の視覚の探求という実験性と創造性を併せ持ったシンプルな表現技法なのである。

1 はじめに

「映像の時代」と言われる現代、我々は生活のありとあらゆる場面において、映像メディアを介した「イメージ化された情報」に接して日々過ごしている。テレビやビデオは言うに及ばず、もはや現代人にとってテレビ以上の存在となってしまったインターネットの情報も、コンピュータや携帯電話のディスプレイ画面を経由して、最終的には「映像」として我々の元に届けられるのである。インターネットの情報は、ここ数年のWebデザインの技術的あるいは概念的な進化によって文字情報主体の静的なものから、より洗練された動的なものへと変化してきた。トップページに一種のアイキャッチとして動く映像（アニメーション）を用いることはデザイン手法として既に定着していると言っても過言はなく、またページ全体のナビゲーションにインタラクティブな要素を持たせて、ユーザーとの柔らかな対話を実現しようとするサイトなども多く見られる。これらWebデザインにおけ

る多彩な動的表現のための代表的なフォーマットとして用いられているのが、Flashアニメーションである。

Flashは1996年にアメリカで開発されたソフトウェアである。発売当初は現在のようなWebコンテンツ作成のための複合的な機能はなく、専らシンプルなアニメーション制作のためのソフトという位置づけであった。その後2000年前後からAction Script等のプログラミング機能が強化され、インタラクティブなWebコンテンツ作成のためのオーサリングツールとして、広く一般に知られるようになっていった。しかし同時に、元来のアニメーション制作の領域においても「Flashアニメ」と呼ばれる独自の表現スタイルを確立するなどしており、今やアニメーションをはじめとする映像コンテンツ制作には欠かすことのできないソフトウェアとなっている。またFlash形式で書き出された動画ファイルは、Windows Mediaなど既存の動画ファイルと比べてデータが格段に軽いことから、YouTube¹⁾などのいわゆる動画サイトにおいて、新たな標準的フォーマットとなってきた。先述のように以前から映像表現の一ジャンルとして「Flashアニメ」なるものは存在していたが、インターネット上での動画配信など映像のクロスメディア化が急速に進むにつれて、その存在感が一気に拡大してきたと言えるだろう。

Flashアニメの表現上の特徴の一つとして、二次元グラフィックスの使用による平面的なイメージ構成がある。ステージと呼ばれる編集画面上に描かれたグラフィックスや配置されたオブジェクトは、その動きを三次元的にコントロールすることはできるものの、多くの場合写真やイラストなどの二次元平面的な素材となっている。煌びやかでハイスペックな3DCG全盛の今日、あえて過剰に「つくり込む」ことを避け逆にその平面的な薄っぺらさを「Flashらしさ」として独自の表現要素にまで高めることで、Flashは既存の映像メディアとは異なる一種の「カジュアルさ」を身につけた。このカジュアルさ・手軽さこそがFlashアニメの真骨頂であり、新しい時代の映像表現を生み出す源泉ともなっているのである。

動画サイトとFlashアニメとの関わりについては先ほど触れたが、YouTubeなどで公開されている映像の最大の特徴もまた、その手軽さや自由奔放さにある。映像メディア史においては1960年代以降、ビデオという新しいメディアが登場するのだが、それは映画或いはテレビという旧来の映像メディアとの比較において、格段に便利で手軽なメディアであった。後にビデオアーティストと呼ばれることとなる当時の先進的な表現者達は、ビデオメディアのそうした特性にいち早く着目し、そこに既存の映画産業や放送・マスコミといった大きな枠組みから外れた「パーソナルな映像メディア」としての可能性を見出し、映像表現の新境地を切り拓いていったのである。

奇しくも現代における動画サイトの活況は、こうした映像のパーソナル化という現象を当時とはまた違った形で再び推し進めていると言える。そこでは著作権など複雑な法的問題も孕んでいるものの、合法・非合法のストレスのところで概ね黙認されているというのが現状である。こうした何でもあり的な自由奔放さは、個と個をダイレクトに接続するインターネット・ネットワークのゲリラ的な特質と相まって、言わば21世紀のアヴァンギャルドとして、それまでの様々な制度や価値を揺るがす大きなムーブメントとなっているのである。併せて映像のパーソナル化のさらなる進行は、作り手と鑑賞者との区別を曖昧なものにし、映像コンテンツの流通の形態をも変化させつつある。YouTubeには今日も世

界中の無数の映像クリエイターから作品が投稿され、また同じく無数の鑑賞者によってそれらが消費されていく。そうした玉石混淆とも言うべき状況の中で、時に何らかのきっかけで特定の作品に大きな注目が集まり、瞬間に無名の個人が世界デビューするという状況も生じている。このように映像制作に対するハードルが劇的に低下し、潜在的なクリエイター人口が増加することで、一方ではまた、映像作品の質的变化という側面が顕在化してきている。その一つが、映像コンテンツにおけるアニメーション作品の増加という現象である。

本論では映像表現領域におけるこうした今日的な現象を、アニメーション映像の、その独自の表現技法の分析を通して改めて考察する。そこでは狭義のアニメーションに止まらず、その周辺領域をも含んだ「アニメーション的表現」について、新しい視覚への探求をキーワードとしながら再考する。

2. 若手作家とアニメーション

近年、様々な映像コンテスト等で上映・紹介される作品群を見ていると、改めて広い意味でのアニメーション作品の占める割合が非常に多いことに気付く。それらの作品は、コンピュータ・グラフィックスを駆使したものや手書きのアナログ感覚あふれるもの、或いは手の込んだ画像合成によるものなど、作品毎に多様な表現手法を用いているものの、ビデオ映像など実写の動画映像を素材として使用していないということから、アニメーション作品として分類され得るものである。例えば我が国における学生映像コンテストの最高峰として知られるBACA-JA (Broadband Art & Contents Award Japan)²⁾の映像コンテンツ部門の入賞作品を見てみても、ここ数年来、9ないし10本の入賞作品のほとんどをこうしたアニメーション作品が占めており、アニメーション以外の作品はせいぜい1～2作品程度という状況となっている。そんな中、入賞作品の全てがアニメーション的技法を用いた作品となったBACA-JA2007では、竹内泰人(武蔵野美術大学大学院)の「オオカミはブタを食べようと思った。」が最優秀賞に選ばれた。

この作品は、ストーリー的には(そのタイトルからも分かるように)主人公が扮するオオカミと張りぼてのブタが追いかっこをしながら街中を走り回るという内容で、安っぽく仕上げられたキャラクターと分かりやすいストーリー構成が相まって、独特のほんわかした雰囲気を見事に演出している。しかしこの作品の最大の魅力はそうした部分にあるのではなく、アニメーション映像を「見せる」ための技術的な仕掛けにある。そこで基本となっているのは、連続写真を用いたコマ撮りアニメーションの技法である。コマ撮り自体はアニメーションの本質とも言えるべき基本的技術であるが、本作品ではそのコマ撮りの対象(被写体)として撮影済みのプリントされたスチル写真を用いているのである。しかしながら、そうした写真を使ったコマ撮り自体にさほど新味がある訳ではない。この作品が同様の技法を用いた他の作品と一線を画すのは、再撮影のプロセスにおいてプリントされたスチル写真を一種の平面的なオブジェとして取り扱い、一枚一枚の写真をドミノ倒しの牌のように順番に並べたり、またパッチワーク状に平面的に重ねて貼り広げていったりしながら、重層的に映像空間を構築していくところにある。最初に撮ってきた写真を並べて2度目の撮影を行ういわゆる「再撮影」のプロセスにおいては、そのロケ場所として作者

の下宿が使われている。下宿という極めて日常的な閉ざされた空間の中で、オオカミとブタのユーモラスなバトルが繰り広げられていくのである。そこでは常に実空間の動きと虚空間（映像空間）の動きとが連動しており、リアルとヴァーチャルが表裏一体となって見る者の感覚を揺さぶるのである。

BACA-JAの審査委員長であり、また実験映像界の権威でもある松本俊夫は、この作品について以下のように述べている。

「コンセプト、イメージ、技法のすべてにおいてすばらしい出来栄です。私としては特にこの作品の独創性が、写真アニメと室内空間とカメラワークの多層的関係レベルに実を結んでいることにとても感心しました。」³⁾

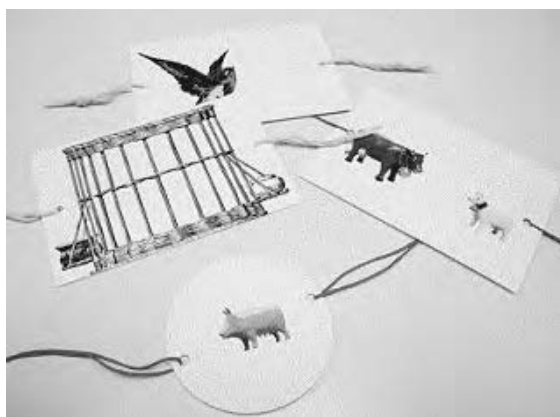
今日の最新の映像コンテンツが、ともすれば煌びやかなデジタルエフェクトやコンピュータ・グラフィックスの多用などによって技術的な技巧や表面的なカッコよさに傾倒しがちな中、この「オオカミはブタを食べようと思った。」は、デジタルとアナログの垣根を超えてただひたすら動画映像の本質的な面白さ・楽しさを追求する。映像の「動き」それ自体を綿密に自らコントロールするために、アニメーションという技法が非常に有効な手段となるのである。そこでは自己言及的なメディアに対する思慮とユニークなアイデアを、映像というメディアの範疇において具現化している。しかしこうした概念的かつ実験的な精神を内包しつつも、表面上は非常にポップで楽しい作品に仕上がっている点が秀逸である。従来の実験映像作品が時に理屈っぽく、むしろ見るのが苦行のように感じられることさえあったのに対して、「オオカミはブタを食べようと思った。」は、誰でも見てすぐ分かる親しみやすさを兼ね備えた画期的な作品であると言えるだろう。

BACA-JA2007において松本俊夫をはじめとする専門家達から非常に高い評価を受けたこの作品は、その1年半後、ある出来事を契機として当初の予想を遥かに超えた一大旋風を巻き起こしていくこととなる。その出来事とは、動画サイトYouTubeでの作品公開である。2009年春YouTubeに作者自身の手によって作品がアップされると、瞬く間に再生回数が増えていった。そして驚くべきことに、それから僅か10日余りで100万回再生を達成してしまったのである。さらにそうした現象がインターネット経由で一般のニュースとして配信されたこともあり、動画サイトの愛好者だけでなく、世界中のさまざまな人々がこの作品の鑑賞者となっていった。そこで人々を魅了したのは、考え抜かれた構成とコマ撮りアニメの技法によって生成された、めくるめく映像体験である。そこでは複数のイメージが映像の時間の中でまるで手品のように繋ぎ合わされ、今までに見たことのない不思議な世界を作り出す。コメント欄には「すごい!」「楽しい!」「Amazing!」といった言葉が散見し、多くの鑑賞者がストレートにこの映像作品の持つパワーに圧倒され感動していることが分かる。同時にコメントの文中には感嘆符「!」が非常に多く用いられているのだが、この「!」というシンプルな記号こそが、この作品のみならず全ての動画映像の本質的な魅力をシンボリックに提示していると言えるだろう。

3. 驚きの映像体験

映像メディア史における動画映像の起源は、1894年にフランスの写真技師リュミエール兄弟が発明したシネマトグラフと呼ばれる映画装置にあるとされている。翌1895年12月にパリのグラン・カフェにおいて、世界初の映画の有料上映が行われたが、そこで観客達が目にしたのは、当時の人々にとって全く未体験の「動く映像」なる新しいメディアであった。その時上映された10本の最初の映画は、いずれも当時の日常的な光景を記録しただけの50秒足らずの短いフィルムであったのだが、映像が動くという驚きとそれによって生じる圧倒的なリアリティによって、人々の視線を瞬く間に釘付けにしていたのである。同時期に製作された「ラ・シオタ駅への列車の到着」(1895)では、その場に居た観客達がスクリーンに大きく映し出された迫り来る列車の映像を見て、思わず自身の身の危険を感じ逃げ出そうとしたという有名な逸話も残っている。何の変哲もないこれらの映像が、当時の人々にとってどれほど衝撃的なものであったかということを想像するのは、現代に生きる我々にとってはなかなか難しい。しかし、少なくともこうした原初の映像体験が人々の感覚を揺さぶり、結果として新しい物の見方や価値観を形成し、世界観までも変えていったということはしっかりと理解しておく必要があるだろう。

ここで、動く映像の成り立ちについて改めて考えてみたい。先に述べたように映画が発明されたのは19世紀末のことであるが、その数十年前に既に動画映像の基本原則に通ずるいくつかのユニークな発明品が生み出されている。それらは一般に視覚玩具と呼ばれているアニメーション装置で、ソーマトロープ、フェナキスティスコープ、ゾートロープなど、様々な種類のものが存在する。ソーマトロープは2枚のイラストレーションから成るシンプルなアニメーション装置で、1825年に2人のイギリス人医師によって発明された。両端に紐の付いた小さなカードの表と裏に別々の絵を描き、紐を上手に使いながらカードを素早く回転させることで2種類のイメージが合成され、1枚の絵に見えたり連続した2枚のアニメーションに見えたりするというものである。極めて単純な構造ながら、そこにはその後の映画の発明へと繋がる人間の視覚に関する重要な発見が応用されている。



01：ソーマトロープ



02：フェナキスティスコープ

元来、すべての動画映像が「動いて」見える仕組みは、人間の目の残像現象によるものである。残像現象とは人間が強い光の刺激を目で見た際に、その元となる刺激が消えた後もしばらくの間イメージが消えずに知覚されるというものである。残像現象それ自体は既に紀元前から知られていたとされるが、直接的には1824年に発表されたイギリスの生理学者ピーター・マーク・ロジェ（Peter Mark Roget）の研究「動体に関する残像」⁴⁾が、動画映像の基本原理解見への礎となった。以後様々な発明者達が試行錯誤を繰り返しながら、連続した静止画を素早く映し出して動きを再生するという仕組みを考案していくのだが、これを紙という身近なメディアを用いていち早く目に見える形で装置化したのが、先のソーマトロープである。人間の目の残像現象は、わずか2種類の異なるイメージから新しい「動き」をつくり出し、人々を瞬く間に摩訶不思議な映像世界へと誘っていったのである。

その後しばらくして、より多くの連続したイメージを配置した新しいアニメーション装置が発明された。1832年にベルギーの数学者ジョセフ・プラトー（Joseph Plateau）が制作したフェナキスティスコープがそれである。フェナキスティスコープは取手のついた直径20cm程度の円盤状の装置で、そこには一定の間隔で放射状に連続したイメージが描かれている。円盤の周囲には同様に細長いスリット状の穴が開けられていて、鏡の前に立ってそれを回転させながら裏側からスリット越しに覗き込むように鏡に映ったイメージを見ると、絵が動いて見えるという仕掛けになっている。また1834年にはイギリスの数学者ウィリアム・ホーナー（William George Horner）が、フェナキスティスコープを円筒形に改良したゾートロープを発明した。ゾートロープは、スリットの入った円筒の内側に描かれたイメージを外側から覗くという仕掛けになっており、鏡を使用することなく複数人で一度に鑑賞することが可能であった。これらの様々な魅惑的な原初のアニメーション装置は、映画発明前夜に生きた当時の人々の動く映像への飽く無き探究心が結実したものであると言える。描かれたイラストレーションが目の前で動き出しアニメーションへと昇華していく様は、まるで手品のようにあり、人々はその巧みな仕掛けが生み出す新しいイメージに驚嘆し、また大きな感動を覚えたのである。

19世紀の前半にヨーロッパで発明されたこれらの視覚玩具は、21世紀の日本においても今なお、アニメーションをはじめとする全ての動画映像の起源として、その存在が非常に注目されている。我が国においてこれらの装置を広く一般に紹介し普及させた先駆者が、アニメーション作家の古川タクである。彼はフェナキスティスコープの仕組みを独自に研究し、1975年にその成果をユニークなオリジナルの短編アニメーションとして作品化した。それはフェナキスティスコープを35mmのフィルム作品として再現したもので、「驚き盤」というタイトルが付けられた。この作品は同年、世界で最も権威のあるアニメーション映画祭「アヌシー国際アニメーション映画祭」⁵⁾で審査員特別賞を受賞しており、国際的にも非常に高い評価を受けている。これらの出来事を契機として、遠く19世紀のヨーロッパに埋もれていた原初のアニメーション技術が日本に紹介されることとなった。その後古川だけでなく、彼の作品に影響を受けた幾人ものクリエイター達によって様々な「驚き盤」が制作されるようになり、この装置の仕組みや面白さがより多くの人に知られるようになったのである。

この時古川がフェナキスティスコープを「驚き盤」と名付けたのは、極めて秀逸なアイデアであった。この「驚き盤」という名称は、動画映像の黎明期における原初の映像体験

が、当時の人々にとって想像を超えた未知のイメージに不意に遭遇したことによる、純粋な「驚き」に根差した非常に感動的な体験であったことを象徴的に表している。そしてその大きな感動は今なお我々の心を揺り動かし、各々の時代において様々な新しいテクノロジーと結びつきながら、映画・ビデオ・CGといった多様な映像表現を生み出してきたのである。それはまさに「！」という記号で表現するのに相応しい、驚くべき映像体験であると言えるだろう。

4. 最初の映画

先に述べたように、歴史上の最初の映画作品はいわゆるドキュメンタリーであった。それらの作品が映し出すのは、一箇所に据え置かれたカメラによって切り取られた何気ない日常生活の断片であり、特定のストーリーやクライマックスのない極めて淡々とした均質な光景であった。情報の記録と再生という機能は元来、写真の発明以来の映像メディアの本質的な命題であったが、シネマトグラフの映画もまた、こうした機能をより拡張していく形で使用されていたのである。同じ頃アメリカの発明家トーマス・エジソン (Thomas Alva Edison) は、リュミエール兄弟とは異なる方法で動く映像装置の開発を行っていたのだが、彼が制作した作品はドラマ的なストーリー性のあるものが多く、内容的な面においても少なからず差異が認められた。そしてその後程なくして、「映像の魔術」とも言うべき複雑なトリック撮影の技法が考え出される。

フランスの奇術師ジョルジュ・メリエス (Maries-Georges-Jean Méliès) は、リュミエール兄弟の作品に触発されて自ら映画制作に取り組み、いくつかの作品を世に送り出した後、1902年に世界初のSF映画として知られる「月世界旅行」を制作した。この作品は、大砲ロケットによって月に降り立った人間達が繰り広げる出来事をコミカルに描いたSFアドベンチャーで、随所に彼自身が考案した様々な特殊撮影や特殊合成の技術が用いられている。映画はその発明当初から、一種の見世物的なエンターテインメント的要素の強いメディアであったのだが、こうしたトリック撮影が作り出す幻想的な映像世界は、映画という新しいメディアが持つ表現の可能性を人々に知らしめた。例えば、今もアニメーション制作に欠かすことのできないストップモーション撮影 (コマ撮り) の技法も、この頃メリエスによって発明されたものであると言われている。彼はまるで鮮やかな手品のようにイメージを变幻自在に操り、映像ならではの新しい視覚体験を作り出していったのである。

初期の頃の映画は、身近な風景や人物を被写体として制作されることがほとんどであったが、次第にその撮影対象はそれら以外の物にも向けられることとなり、今で言うところのアニメーション映画が制作されるようになった。アニメーションの起源については、必ずしも厳密な定義がされている訳ではないものの、ジェームス・ブラックトン (James Stuart Blackton) が1906年に制作した短編映画「愉快な百面相」をそれとみなすのが一般的である。この作品はストップモーション撮影を用いて黒板に描かれた手書きのイラストに動きをつけ、一連のアニメーションとして見せるというもので、今日一般的にアニメーションと呼ばれている漫画的なアニメーションの原形となるものである。

その後映画は日進月歩の勢いで進化を遂げ、1910年代には既にエンターテインメント産業の主要な担い手となった。以後商業映画におけるアニメーションの技術は、実写映画の

補助的手段（特殊撮影）と漫画映画の制作という二種類の領域に分かれて発達していくこととなる。例えば先述のストップモーション撮影の技法は、映画「キングコング」（1933）の特撮シーンで用いられ非常に大きな話題となったし、また一方でディズニーに代表される漫画的なアニメーション表現は子供達をファンタジーの世界に誘い、世界中で広く親しまれてきた。しかしアニメーション表現が技術的により洗練されていくにしたがって、魅力的なキャラクターやストーリーなどコンテンツの中身の方により関心が向けられるようになり、映像が動くというアニメーション本来の機能に根差した独自の表現の追求という方向性は徐々に見え難くなっていった。



03：G.メリエス「月世界旅行」



04：V.エッゲリング「対角線交響曲」

5. 映像の実験

しかしその後、こうしたアニメーションの本質的表現技法を追求するプリミティブな精神は映画産業とは切り離されたところで脈々と育まれ、独自の発展を遂げていった。1920年代になると、映画という新しいメディアに着目した幾人かの美術家達が、これを絵具やキャンバスに代わる新しい動的なマテリアルとして捉え、自身の作品制作に用いるようになった。美術史的な文脈においてこの時代は、産業革命以降の社会構造の大きな変革といううねりの中で、それに伴って生まれた新たな価値観を芸術表現に取り入れ、様々な新しい表現様式を確立していった時代であった。美術家達は既に現実の光景を忠実に写實的に描くということをやめており、視覚芸術の成立基盤であるビジュアルイメージを、色や形あるいは時間や空間といった要素に分解して各々の特性を際立たせるという手法を実践していた。未来派やキュビズムなど、こうしたスタンスから生まれた一連の抽象的な絵画表現は、20世紀美術における最も偉大な発明の一つであると言えるだろう。機械時代において、鉄道や自動車といった新しい乗り物が生み出す未知の速度は、当時の人々の時間や空間に対する認識を変化させ、人々の生活様式そのものを変えた。そしてそこから生じた漠然とした「動くもの」への憧れは、彼らの関心を動きを表現する映画という最先端のメディアに向かわせ、抽象映画という新しいジャンルを成立させる源となったのである。

ドイツの美術家ハンス・リヒター（Hans Richter）は、こうした新しい抽象絵画的な概念を映画というメディアの上に移植し、抽象映画と呼ばれる新たな表現領域を切り拓いた。彼はダダイストの一員として、絵画的表現を基盤に既存の制度的な概念に立ち向かう前衛的な芸術活動を行っていたが、次第にその表現の方向性として「運動」の要素を素材として取り扱うことを考えていた。彼は仲間のヴァイキング・エッゲリング（Viking Eggeling）と共に、音楽的要素（絶えず変化する流動的な時間性）を絵画的要素（純粋に視覚的なイメージ）へと変換する方法論を探究し、巻物風の絵画作品を制作したりしていた。そしてそれを実現する一つ的手段としてメディアとしての映画に着目し、映像史に残るいくつかの優れた抽象アニメーション作品を制作した。絶対映画と呼ばれるそれらの作品では、スクリーンに映し出されるイメージは純粋に幾何学的な抽象形態のみとなっており、厳密にコントロールされたそれらの要素のリズミカルな動きによって、見事な視覚的ハーモニーが作り出された。そこでは、実写の動画映像が使用されていないこと、およびストップモーション撮影の技法が用いられていることから、これらの作品が明らかにアニメーション映画としてのフォルムを有していることが分かる。しかし創作に関わる最も根源的な部分において、特撮や漫画映画などの既存のアニメーション作品との違いもまた明白である。

このように絶対映画の作品群は、シネマトグラフ以来の映画の歴史的な発展を礎として生れてきたものではなく、むしろ写真の発明以来の映像メディアの命題とも言うべき再現性を完全に放棄し、要素を削ぎ落とした抽象的な表現を追求する。そうした方向性は、純粋に映像的な文脈において派生したものではなく、あくまでも造形芸術の先端的な表現手法の一つとして確立されたものであった。しかしメディアの自立性を追求するこうした前衛的な精神は、映像表現の幅を大きく広げ、従来のエンターテインメントとしての映画とは異なる、実験映画と呼ばれる新しい表現領域を確立していったのである。

6. 実験映画の技法

実験映画の第一義的な命題は、様々な斬新な表現技法を用いて既存の映画の「フレーム」を壊し、映像メディアに固有の、真に視覚的な新しいイメージを構築することである。ここで言う「フレーム」とは、メディアそのものの枠組みであり、また制度的なものの見方や考え方のことである。絶対映画以後、様々な実験映画のスタイルが生まれることとなったが、時間の要素を取り扱う映画というメディアにおいて、それを分節化し再構成するというアニメーションの技法は常に最も重要な表現手段であった。

1940年代からカナダの国立映画制作庁を拠点に活躍したノーマン・マクラレン（Norman McLaren）は、実験アニメーションの偉大な先駆者の一人である。彼は数多くのアニメーション作品を制作したが、その表現手法は非常に多彩なものとなっている。絶対映画の作家達がストイックなまでに映像の純粋性を追求しイメージを抽象化したのに対して、マクラレンは時に実際の風景や人物を撮影した写真を用いて作品を制作したりもした。ピクシレーションと呼ばれるその表現手法は、端的に言えばかつてメリエスが発明したコマ撮りアニメーションと同様のものであり、一連の人物の動きをコマ単位に分解して撮影していくことで、現実世界には存在し得ない、超現実的な不思議な映像空間を作り出すこと

ができた。1952年に制作された作品「隣人」は、この手法を用いたマクラレンの代表作である。またフィルムそれ自体に直接引っかかり傷をつけたり（シネカリグラフ）、絵を描いたりする技法（ダイレクトペイント）を用いて、カメラを用いない実験的なアニメーション作品の制作も行った。

もしアニメーション映画に固有の特徴的な表現技法をストップモーション撮影に求めるなら、これらの作品はその範疇には入らない。しかし今日、この革新的な映像作品をアニメーションとして認めない者はいないだろう。そこで我々は生成されるイメージを介して、物質としてのフィルムとメディアとしてのフィルムの機能が交錯する様を目撃する。分節化されたフレームという単位を超えて描き出された、ダイナミックで抽象的なイメージは、既存の映画の形式を軽々と乗り越え、映画というメディアにおける新たな表現形式を作り出していった。彼もまたハンス・リヒターら実験映画の先駆者達と同様に、視覚的な要素と音楽的な要素との融合をテーマとして制作を行っていたが、先述のカメラなしの映画では、フィルムの端のサウンドトラック部分にも意図的に描画を行い、視覚的なイメージから音を発生させて、それをそのまま作品の効果音として用いるという手法を開発した。また1971年には、同様のアプローチをより大胆かつ厳密な手法によって深化させ、音と映像の完全同期を実現した抽象アニメーション作品「シンクロミー」を制作した。マクラレンはこうした様々な手法を用いて約70本ものアニメーション作品を制作したが、彼の作品に一貫するのは、絶対映画以来の普遍的な思考とも言うべき動的表現への飽くなき探求心である。

また、1960年代にアメリカで誕生した構造映画⁶⁾の作品群にも、同様の動的表現への純粋なアプローチを認めることができる。構造映画は実験映画の一つのジャンルであるが、映し出されるイメージから寓話的・神話的・形式的な要素を排除し、映像を「見る」という体験そのものを顕在化することで、動画映像の基本単位である「フレーム」への回帰を目指した。こうした構造映画の表現スタイルは、ミニマルアートやコンセプチュアルアートといった造形芸術の領域における当時の新しい動向ともリンクするもので、ある種の哲学的な思考を映像というメディアにおいて具現化したものであった。

それらの作品の外見上のフォルムは極端で、トニー・コンラッド（Tony Conrad）の「フリッカー」（1966）のように、ものすごいスピードで明滅を繰り返す刺激的な作品がある一方、マイケル・スノウ（Michael Snow）の「波長」（1969）のように、微小な変化が延々と続く静的な作品もある。これらの作品における共通点は、映画における時間の要素をその最小単位である「フレーム」に還元し再構成している部分にある。前者では綿密に計算された一コマ毎のイメージの組み換えが行われ、パッチワーク状に新しい時間が組み立てられていく。また後者では連続し持続する映像の時間をフレームの連続体としてとらえ、その総体として作品のイメージが形成される。そこでは映像的なクライマックスは存在せず、またイメージは何ら意味を持たず、鑑賞者はただひたすらスクリーン上で展開される物理的な現象を視覚的なイメージとして知覚することとなる。つまり構造映画の作品は、分析的に映画というメディアの仕組みを解体し、それを意図的に作品というフォーマットを通して提示することで、我々を「見る」こと以前の純粹知覚のレベルへと誘うのである。

映像を物質的な要素とミニマルな構造へと還元するこうした試みには、アニメーション

映像の基本となる「コマ撮り」の手法にも似た厳密さが備わっている。しかし、従来の一般的なアニメーション映像が分節化されたフレームの連続的な再生によって「なめらかな」動きをつくり出すのに対し、構造映画の作品ではそれらは意図的に分断されて、しばしば超現実的な「暴力的な」動きをつくり出す。例えば先述のトニー・コンラッドの「フリッカー」は、真っ白な画面と真っ黒な画面との激しい明滅が25分間にわたって延々と繰り返されるという作品である。その冒頭のタイトル画面には、作品を見ることによって身体に危険が及ぶ可能性があることを知らせる警告文が挿入されているほどで、この作品がいかにも人間の通常の知覚の範疇を超えた、強烈な光の刺激を伴うものであるかが分かる。

このように構造映画は極めて前衛的でコンセプチュアルな試みであるが故に、その芸術的な正当性がなかなか認められ難いという傾向がある。しかし静止画の連続によって動的なイメージが生成されるという動画映像の基本原則をありのままにさらけ出し、それを自身の唯一の成立基盤としているという点において、アニメーション映像と同様のアプローチを見て取ることができるのである。

7. 日本の実験映画

1970年代に入ると、アメリカの構造映画の影響を受けて、日本でもいくつかの構造的な実験映画作品が制作されていった。松本俊夫の「アートマン」(1975)はその草分けとも言える作品で、日本の実験映画における歴史的な名作としてよく知られている。

この作品は、15000コマの静止画から成る実験的なアニメーション作品で、一コマ毎に計算され撮影された映像によって、超現実的な映像世界がつくり出されている。そこでの唯一の被写体は、椅子に座ったまま全く微動だにしない般若の面を被った人物である。通常アニメーション作品の制作においては、カメラは固定され、被写体となる対象物の方を少しずつ移動させたり差し替えたりしながら連続的な「動き」をつくり出していくものである。しかしこの作品ではそれが全く逆になっており、カメラの側が被写体の周りを360度取り囲むように少しずつ移動しながら撮影することで、見かけ上の一連の円環運動がつくり出されていく。さらにそこにカメラのズーム効果によって前後方向の運動が加わることで、イメージはより重層的なものとなり、結果として日常的な視覚の均衡を揺るがす目眩のような激しい視覚効果がつくり出されるのである。言うまでもなくこの作品の見どころは、動画映像の原理を体現するこうした作品の構造そのものにある。静止した動きを、独自に考案した緻密な映像のトリックによって動的なものへと変化させていく様は、アニメーションという技法が持つ多彩な映像表現の可能性を私達に知らしめてくれるものである。

こうした独特の視覚効果をつくり出すために、ここでは再撮影の技法が用いられている。再撮影とは文字どおり、撮影済の映像を再度別のカメラで撮影していくというものである。この作品では最初の段階では写真による撮影が行われ、全部で2500枚程の素材映像が準備された。次にそれを基にして再度ムービーカメラで一コマずつ撮影を行い、最終的には15000コマの静止画から成る連続したイメージが生成された。

九州芸術工科大学(現・九州大学芸術工学部)で松本俊夫の教え子であった伊藤高志は、連続する静止画像から動きを生成するこうした表現手法をさらに突き詰め、在学中に自身

の実質的な処女作でありまた最高傑作であるとも言われる実験映画「SPACY」(1981)を制作した。



05：松本俊夫「アートマン」



06：伊藤高志「SPACY」

この作品は「アートマン」と同様に、別々に撮影された大量の写真映像を素材としており、それを再撮影することで全体的なフォルムがつくり出されている。「アートマン」においてそのイメージの核となる被写体は妖しい存在感を放つ人物であったが、「SPACY」におけるそれは、二次的に用いられた写真映像そのものとなっている。作品の撮影場所となった大学の体育館の広々とした空間には、予めそこで撮影されプリントされた写真がパネル状のオブジェとして複数配置され、そのパネルが林立する体育館の内部をムービーカメラで再撮影することによって、映像空間が複雑に絡み合う「入れ子関係」がつくり出されていく、という仕掛けである。伊藤自身がしばしば語っているように、この作品は明らかに「アートマン」に触発されるかたちで構想・制作されたものである。しかしこの作品がより革新的なのは、そうした「フレーム内フレーム」という映像の二重構造が作品の構造それ自体を説明的に明示し、作者のメディアに対する自己言及的な思考をより一層際立たせているところにある。「アートマン」では、般若という対象が持つ神秘性が作品全体を支配しており、映像と鑑賞者との間に純粋な視覚体験以上の意味作用が生じていた。しかし「SPACY」では、そうしたメッセージ性は欠片もなく、ひたすらシステムティックにイメージが形成されていくのである。そういった意味でこの「SPACY」は、極めて構造映画に類似した性質を持つ作品であると言えるのである。

これらの二つの作品は何れも、静止画像の連続によって動きをつくり出すというアニメーションの原理を、極めて先鋭的な手法で応用した記念碑的な作品である。そこではメリエスの以来の「映像の魔術」とも言うべき複雑なトリック撮影の技法が用いられ、「時間」・「空間」・「運動」・「速度」といった、全ての動画映像の成立基盤となる根本的な要素が、ミニマルな表現手法によってストレートにかつ濃密に凝縮されているのである。

8. 今日のアニメーション的表現

構造映画など、実験映画の領域で用いられたこうした技法は、今日においても最新のデジタル・テクノロジーと融合するかたちで、様々に応用されている。1999年に公開された映画「マトリックス」⁷⁾は、コンピュータ社会を予見する近未来的なストーリーとデジタルエフェクトを駆使した斬新な映像表現が話題となり、世界的な大ヒット作品となったが、そこで用いられている特殊撮影にこれらの実験映画作品と同様のアニメーション的な表現技法が用いられている。「ブレット・タイム」と呼ばれるその技法は、被写体の周りを取り囲むように数十台（或いはそれ以上）のステルカメラ並べて少しずつタイミングをずらして撮影し、それをコンピュータに取り込んで一連の動画として合成するというもので、作中では主人公が飛んできた弾丸をのけ反りながら回避する有名なシーン等で用いられ、独特の視覚効果を演出している。改めてここで指摘するまでもなく、その基本的なイメージ生成の仕組みは「アートマン」で採用された撮影技法と同様のもので、非常に手間の掛かる力技的な作業を伴うものであることが分かる。しかしこうした古典的かつ実験的な技法が、最新のデジタル・テクノロジーとの融合によってさらに完成度を高め、同時に商業映画という枠組みの中において実践されたことで、改めて世間一般に広く認知され大きな注目を集めたことは非常に興味深い。

映像の鑑賞体験が、ともすれば作品の雰囲気やストーリーといった表面的な要素を確認していく作業となる中で、ストーリーよりもむしろ、その視覚的な斬新さが注目された「マトリックス」は、一コマ一コマの静止画から動きをつくり出すというアニメーション技術の、今日的な一つの集大成であると言えることができるだろう。そこで人々を魅了したのは、シネマトグラフの発明以来の純粋な「驚き」に根差した、圧倒的な視覚体験である。映像表現が多様化し、また作り手が爆発的に増大しつつある現代において、再びこうした映像メディアに固有のプリミティブな「面白さ」を追求する傾向が見受けられるようになってきたのである。

また一方でこうしたアニメーション的表現は、映像というメディアの枠組みを超えて、より多面的な展開を見せるようになっていった。メディアアーティストの岩井俊雄は、かねてから「驚き盤」や「パラパラまんが」などの映画発明以前の視覚玩具に着目し、それらの仕組みを現代のメディアテクノロジーと融合させて、数多くの刺激的なインスタレーション作品を制作した。1985年に発表された作品「時間層Ⅱ」は、驚き盤の原理を応用しそれを立体的に展開したものである。回転する円盤の上にはイラストではなく120体の手製のミニチュア人形が置かれていて、そこにストロボ光を照射することで人形が様々に動き出して見えるという仕掛けになっている。この作品は、電源がOFFの状態では何ら面白味のない無骨な装置でしかないのだが、スイッチをONにしたその瞬間に、それらが生き物のようにうごめく幻想的なイメージと出会うことができるのである。その余りに見事な変幻ぶりに鑑賞者は一様に「うわーっ」と声を上げ、映像が生まれる瞬間に立ち会えたという感動を共有する。そもそも英語のアニメーションという言葉が、「生命を与える」或いは「魂を吹き込む」という意味を持つものであることから分かるように、こうした感動的な体験こそがアニメーションの楽しさ・面白さの根源であると言えることができるだろう。

岩井はその後も一貫してこうしたスタンスでの制作を続けており、近年ではアニメーション界の巨匠・宮崎駿が館主を務める「三鷹の森ジブリ美術館」⁸⁾の展示作品なども手がけている。「トトロびょんびょん」(2001)は、同館の展示室「動きはじめの部屋」に設置されている大人気作品である。この作品は先に紹介した「時間層Ⅱ」と同様の仕掛けを用いて制作されたもので、映画「となりのトトロ」に登場する様々なキャラクターが、目の前で実際に飛び跳ねているかのように一斉に動き出す様が圧巻である。

彼は学生時代からシネカリグラフィやCGによる実験的なアニメーション作品の制作を行っていたが、よりシンプルでストレートな表現手法を探求する中で、パラパラまんが的なプリミティブなアニメーション表現に行き着いた。そこには映像メディアの進化の過程でいつの間にか忘れ去られてしまった「映像が動く」ことへの純粋な喜びが満ち溢れており、それらがコンピュータをはじめとするメディアテクノロジーと結びつくことで、今日的な新しい表現スタイルを確立することができるのではないかと考えたのである。

「僕はメディアの過去と現在・未来を繋ぐことで、新しい表現が生まれないかをずっと考えてきました。メディアやテクノロジーの歴史をひもといていくと、その不完全さゆえに歴史から消えてしまった原初的なアイディアや技術がたくさん見つかります。それらは、じつにユニークで面白く、また人の本質的な欲望・本能をとらえています。そうしたものを新しいテクノロジーと結びつけて復活させてみたいと思いました。」⁹⁾

これは松本俊夫との対談の中で岩井自身が語った言葉である。現代のメディアアートが、ともすればその技術的な先進性ばかりが注目される傾向がある中で、彼の関心は表現に関わるより本質的な部分へと向かう。そこでは創造性に満ちた様々な仕掛けを施した作品を通して、テクノロジーと芸術、或いはメディアと人間との関わりを探求するという、ラジカルな姿勢が示されているのである。

9. まとめ

絶対映画から連なる実験映像の多様な表現領域は、その各々のスタイルの差こそあるものの、一貫して「新しい視覚」への探求を志向し発展してきた。それは元来、現代芸術或いは映像芸術という枠組みの中で育まれてきた極めてコンセプチュアルなアプローチであったのだが、YouTubeに代表される映像メディアの新しい形態は、映像表現をそうしたアカデミックなものから、より身近で自由度の高いものへと変貌させた。また近年、コンピュータのマルチメディア化が一層進行し動画映像がパーソナルユースの小型のマシンでもストレス無く取り扱えるようになったことで、映像制作に対する敷居が低くなり、結果として潜在的なクリエイター人口の増大という現象が生まれた。そうした一種の「アマチュア的」な視点を持ったクリエイターが増えるにつれて、映像の見方や作り方も、よりシンプルでカジュアルなものへと変化していったのである。ストップモーションに代表されるアニメーション的な映像表現の技法は、それ自体は特に目新しいものではなく、映像メディアの歴史において100年以上も前から脈々と受け継がれてきたものである。しかし今日、こうしたプリミティブな表現手法が改めて注目を集めるのは、若いクリエイター達がそこに彼ら

なりの「新しい視覚」を発見したからに他ならないのである。

ハイエンドな3DCG映像が当たり前のものとなり、常にリアルとヴァーチャルがせめぎ合う映像環境の真只中であって、実体としてそこに存在するモノが「生命」を獲得しリジェーション的な動きをつくり出すというストップアニメーションの手法は、彼らのピュアな創造的感性を大いに刺激する。それは過剰に作り込まれたデジタル映像が氾濫する現代における、一種の「揺り戻し現象」とも言えるもので、映像メディアをカジュアルに使いこなす彼らの、等身大の表現手法なのである。

付記

静岡産業大学情報学部では、今年度新たに、コマ撮りアニメーション制作に特化したミニスタジオ「アニメ工房」を設置した。それは元を正せば自然発生的に、学生の側からの要望に応えるかたちで実現されたものである。本論の冒頭で、BACA-JAの受賞作品の多くがアニメーション的な技法を用いた作品であることを紹介したが、本学の学生も全く例外ではなく、半年間の運用を経ていくつかのオリジナリティあふれるアニメーション作品が制作された。それらの作品は技術的・構成的に未だ未熟な部分も多いものの、随所に創造的な感性の芽生えのようなものも感じ取ることができる。今後この「アニメ工房」を足掛かりとしてそうした芽を伸ばし、さらに積極的に学生の作品制作を支援していきたいと考えている。

註

- 1) 2005年にアメリカのYouTube社が運用を開始した動画共有サイト。会員登録をしたユーザーは規定のサイズ内の動画コンテンツを自由にアップロードでき、インターネットを介してそれらが世界中に配信される。
- 2) 大阪のテレビ局・関西テレビが主催する、学生を対象としたメディアコンテスト。2002年から毎年開催され、現在は映像コンテンツ部門とネットワークアート部門の二部門で構成されている。過去の受賞者からは、現場の第一線で活躍するクリエイターも多く誕生している。
- 3) 『BACA-JA 2007年度受賞作品 審査員のコメント』
[<http://www.ktv.co.jp/baca/archive/2007.html>] 2010.10.5
- 4) 原題：Persistence of Vision with Regard to Moving Objects
- 5) 毎年6月にフランスのアヌシーで開催される世界最大規模のアニメーション映画祭。1960年にカンヌ映画祭のアニメーション部門が独立したかたちで創設された。
- 6) 1969年、P.アダムズ・シトニーはフィルム・カルチュア誌で発表した論文において、当時の実験映像の領域における新しいムーヴメントを分析し、それらの作品を「構造映画 (Structural Film)」と名付けて、その特徴を定義した。シトニーによればそれらの形式的な特徴は、①固定されたカメラ位置、②光の明滅効果、③ループ状プリント、④スクリーンの再撮影、にあるとされる。
- 7) 1999年に公開されたアメリカのSFアクション映画。(監督：アンディ・ウォシャウスキー、ラリー・ウォシャウスキー)

- 8) 2001年に東京・三鷹市に開館したアニメーション専門の美術館。三鷹市とスタジオジブリが共同で設立した財団法人・徳間記念アニメーション文化財団が管理・運営を行っている。
- 9) 松本俊夫 編『境界領域の創造的カオス 美術×映像』美術出版社, 2010, p.52

主要参考文献・資料

- 01 P.アダムズ・シトニー『構造映画』石崎浩一郎 訳, (アメリカの実験映画 フィルム・カルチュア映画論集) フィルムアート社, 1972
- 02 飯村隆彦『映像実験のために』青土社, 1986
- 03 吉積健『メディア時代の芸術』勁草書房, 1992
- 04 津堅信之『アニメーション学入門』平凡社, 2005
- 05 A.L.リーズ『実験映像の歴史：映画とビデオ』犬伏雅一・伊奈新祐・大橋勝・豊原正智・山口良臣 訳, 晃洋書房, 2010
- 06 松本俊夫 編『境界領域の創造的カオス 美術×映像』美術出版社, 2010
- 07 『ストップモーション・アーティスト、竹内泰人「オオカミはブタを食べようと思った。」からオリンパスCM「Pen Giant」までを語る』
white-screen.jp [http://white-screen.jp/2010/07/cmpen_giant.php] 2010.10.3